

SKYBLASTER

Tastenfunktionen:

a) Vor dem Spiel:

- F1/F2 50/60 Hertz Umschaltung (nur beim STI)
- RETURN schaltet auf Hall of Fame
- SPACE konstruiert eine neue Landschaft (vielleicht nähere Feindbasen!)

b) Während dem Spiel:

- F1/F2 50/60 Hertz Umschaltung (nur beim STI)
- F10: Ausstieg aus dem Spiel (Selbsterstörung)
- "1"/"2" Ein-/Zweisspielermodus (auch auf dem Zehnertastenblock) bleibt gültig bis zur nächsten Umschaltung)
- "P" wie Pause

Ladeanweisung:

- Reset-Schalter drücken
- nach Aufruf 2. Diskette einlegen - Feuerknopf drücken
- Titelbild und Musik abwarten und Feuerknopf drücken
- Schwierigkeitsgrad mit Joystick (oben/unten) bestimmen und durch Drücken des Feuerknopfes das Spiel starten
- 1 oder 2 Spieler-Option nach dem Laden durch Drücken der Tasten "1" oder "2" bestimmen.

Music score performed and composed by HISTORY OF ART
mixed at ADM-Studio

Anleitung 'Skyblaster':

Ziel des Spielers ist, mit seinem Helikopter alle auf dem Radar erscheinenden Gegner zu vernichten, ohne dabei selbst vernichtet zu werden. Die Gegner kennen zwei Angriffsziele: Zum einen die Basis des Spielers, zum anderen den Spieler selbst. Der Zustand der Basis und des Spielers wird in den Anzeigen **HOME BASE STATUS** und **CHOPPER STATUS** in Form von Grünfarbabstufungen dargestellt. Der **CHOPPER STATUS** kann wieder regeneriert werden, indem man über die Mitte der eigenen Basis fliegt. Der **HOME BASE STATUS** kann regeneriert werden, indem man eine feindliche Basis vernichtet. Eine feindliche Basis kann vernichtet werden, indem man eine Rakete auf die linke untere Ecke der Feindbasis lenkt, worauf die Zahl auf der Feindbasis ertscht und der **HOME BASE STATUS** wieder hellgrün angezeigt wird.

Als Gegner erscheinen Panzer, Hubschrauber und Flugzeuge. Von jeder Art von Gegner existieren zwei Kategorien, nämlich die etwas harmloseren und die etwas schlaueren. Die Gegner erscheinen in folgenden Farben auf Radar und Bildschirm:

	Radar	Bildschirm
Panzer (langsam)	dunkelgrün	dunkelgrau
Panzer (schnell)	hellgrün	hellgrau
Flugzeug (langsam)	grau	dunkelgrau
Flugzeug (schnell)	weiß	hellgrau
Helikopter (langsam)	dunkelblau	dunkelgrau
Helikopter (schnell)	hellblau	hellgrau

Die Gegner können mit Raketen (**MISSILES**) mit einem Treffer oder (mit Ausnahme der Panzer) durch wiederholte MG-Treffer vernichtet werden. Mit aufsteigendem Level muß öfters getroffen werden, um Hubschrauber oder Flugzeuge abzuschießen. Zwischen MG und Raketen kann man mit allen von anderen Funktionen unbelegten Tasten umschalten, wie z.B. SPACE. Die gerade aktive Waffe wird grün dargestellt.

MISSILES für Raketen und **CHAIN GUNS** für die MG. Wird gefeuert, so kann man die Schüsse nun mit dem Joystick steuern. Dabei fliegt der eigene Helikopter in der bisherigen Richtung weiter, es sei denn man befindet sich im 2 Spieler Modus, in dem über den Joystick 1 die Waffen und über Joystick 2 die Richtung gelenkt werden. Im Ein-Spieler Modus wird nur Joystick 2 benutzt (Joystick 2 liegt neben dem Mausport).

Hat man einen Level erfolgreich abgeschlossen, schaltet der Computer eine Schwierigkeitsstufe höher und das Spiel beginnt wieder von vorne. Um aus dem Spiel auszuweichen, gibt es zwei Möglichkeiten: a) man wird vernichtet b) man zerstört sich selbst.

Angriffstaktiken:

Die Panzer kennen drei Modi: 1. Angriff auf die Spielerbasis. 2. Rückzug zu einer der Feindbasen und 3. Zufälliges Herumfahren.

Helikopter wie Flugzeuge kennen auch drei Modi: 1. Angriff auf den Spieler, 2. Angriff auf die Spielerbasis und 3. Zufälliges Herumfliegen.

Die Panzer stellen sich beim Beschuß der Spielerbasis um diese herum auf, eröffnen für eine bestimmte Zeit das Feuer und ziehen sich dann zurück. Man erkennt Panzerbeschuß am Donnerschlag mit nachfolgendem, langgezogenem Kanonenkugelpfeifen mit anschließender Detonation.

Helikopter und Flugzeuge werfen beim Überqueren der Spielerbasis Bomben auf diese ab. Man erkennt dies an langgezogenem Bombenpfeifen mit anschließender Detonation.

Helikopter und Flugzeuge schießen nur dann auf den Spieler, wenn sie frontal auf ihn zufliegen. Man erkennt dies am abnehmenden **CHOPPER STATUS** und am kurzen, scharfen Kugelpfeifen.

Zum Display:

Zur Linken befindet sich Radar, auf dem alle noch vorhandenen Gegner und der Spieler (in rot!) angezeigt werden.

Zur Rechten befindet sich die Landkarte, auf der noch vorhandene Feindbasen rot/weiß, die eigene Basis rot und vernichtete Feindbasen weiß dargestellt werden. Dazu wird die eigene Position und Flugrichtung durch einen weißen Pfeil dargestellt.

Zwischen den vorhergenannten Anzeigen befinden sich SCORE / HIGHSCORE / HOME BASE STATUS / CHOPPER STATUS-Anzeigen sowie die Anzeige der bereits vernichteten Panzer, Flugzeuge und Hubschrauber.

Hinweis: Es ist keine gute Taktik des Spielers, nur auf der Basis zu verweilen und mit Raketen zu schießen. Man lockt nämlich auf diese Weise auch die Flugzeuge und Hubschrauber an, die es zur Zeit auf den Spieler selbst und nicht auf die Basis abgesehen haben. Außerdem sammeln sich so sehr viele Panzer um die Basis, die diese dann ziemlich schnell vernichten können.

Der Spieler sollte außerdem sparsam mit der Vernichtung von Feindbasen vorgehen, weil es schließlich nur acht von diesen gibt und so die Lebenszeit durch die noch übrigen Feindbasen limitiert ist.

P.S.: Schwierigere Level schafft man am besten zu zweit.

Keyboard functions:

a) before game-start:

- F1/F2: change between 60 Hertz (only ST!)
- RETURN leads to *Hall of Fame*
- SPACE builds up a new landscape (enemy bases perhaps nearer!)

b) during the game:

- F1/F2: change between 50 and 60 Hertz (only ST!)
- F10: end of game (self-destruction)
- "1"/"2": 1 or 2 player options (also on calculator-block)
(remains valid until the next change-over)
- "P" like pause

loading instructions:

- press reset button
- put in second disc on demand - press fire button
- wait for initial graphic and music - press fire button
- choose degree of difficulty with joystick (up / down) and start game by pressing fire button
- choose option for 1 or 2 players after loading by pressing keys "1" or "2".

Music score performed and composed by HISTORY OF ART
mixed at ADM-Studio

GB

Instructions for 'Skyblaster':

The aim of the game is to destroy all enemies appearing on radar with your helicopter without getting destroyed yourself. The enemies have two targets: first the home base of the player, secondly the player himself. Status of base and status of player are shown on the displays of **HOME BASE STATUS** and **CHOPPER STATUS** in the form of different shades of green.

The **CHOPPER STATUS** can be re-generated by flying over the centre of your home base. The **HOME BASE STATUS** can be regenerated by destroying an enemy base. You can destroy an enemy base by aiming a missile at the left downward corner of the base. Then the number on the enemy base disappears and the **HOME BASE STATUS** is displayed light-green again.

The enemies appear in the form of tanks, helicopters and aircraft. There are two categories of every type of opponent, that means, either you have a rather harmless or a rather clever enemy. The enemies appear on the radar and on the screen in the following colours.

	radar	screen
tank (slow)	dark green	dark grey
tank (fast)	light green	light grey
aircraft (slow)	grey	dark grey
aircraft (fast)	white	light grey
helicopter (slow)	dark blue	dark grey
helicopter (fast)	light blue	light grey

The enemies can be destroyed by missiles (1 hit necessary) or by repeated hits with machine-guns (the latter is not possible with the tanks!) The higher the level the more hits are required for the destruction of helicopters or aircraft. You can change between MG and missiles by use of all keys that are not used for other functions (for example, SPACE). The currently activated weapon is shown in green. **MISSILES** stands for missiles and **CHAIN GUNS** stands for machine-guns. If you fire you can now aim your shots with the joystick.

While you do this your helicopter moves on keeping its direction except when you are in the 2-player-mode. In the latter you direct the weapons with joystick 1 and the direction of the helicopter with joystick 2. In the 1-player-mode only joystick 2 is used (its port lying next to the mouse-port).

If you have successfully played out one level the computer switches over to the next level and the game starts anew. There are two possibilities to leave the game:

- a) you get destroyed; b) you destroy yourself.

Offensive tactics:

The tanks have three modes: 1. Attack on the player's home base. 2. Retreat to one of their own bases. 3. Move around randomly.

Helicopters and aircraft have also three modes:

1. Attack on the player-copter. 2. Attack on the player's home base. 3. Random flying.

When firing at the player's home base the tanks take position around it, open fire, continue for a certain amount of time and finally retreat again. You can recognize tank-fire by its long whistling in the air and the resulting detonation.

Helicopters and aircraft shoot only at the player when flying frontally to him. This recognizable by the decreasing CHOPPER STATUS and by the short and sharp whistling of the projectiles.

About the display:

On the left you see your radar which shows all remaining enemies and yourself, the player, in red!

On the right you see the map of the landscape which shows the remaining enemy bases in red/white, your own home base in red and destroyed enemy bases in white. In addition your own position and course of flight is shown by a white arrow.

Between these two displays are the displays of SCORE / HIGHSCORE / HOME BASE STATUS / CHOPPER STATUS as well as of the already destroyed tanks, aircraft and helicopters.

A tip: It is not good tactic for the player to stay in his home base and fire missiles from there. This way you only provoke attacks of aircraft and helicopters on you. In addition a lot of tanks will gather around your home base and then be in position to destroy it rather quickly.

The player should also restrain himself from destroying too many enemy bases, because there are only eight of them, and if he starts destroying them his life-span will be limited by the remaining enemy-bases (as they replenish the home-base status).

It shall also be mentioned that the more difficult levels are best suited for 2 players.

Fonction des touches:

a) Avant le jeu:

- F1/F2 50/60 Hertz Commutation (seulement en cas de ST)
- RETURN commute sur Hall of Fame
- SPACE construit un nouveau paysage (peut être des bases ennemie plus voisines)

b) Pendant le jeu:

- F1/F2 50/60 Hertz Commutation (seulement avec ST)
- F10: Retraite du jeu (Autodestruction)
- "1"/"2" Mode pour 1 ou 2 joueurs (même sur clavier à 10 touches) (Il reste valable jusqu'à la prochaine commutation)
- "P" comme pause

loading instructions:

- press reset button
- put in second disc on demand - press fire button
- wait for initial graphic and music - press fire button
- choose degree of difficulty with joystick (up / down) and start game by pressing fire button

- Choisissez l'option pour 1 ou 2 joueurs après que le programme s'est chargé en appuyant sur la touche "1" ou "2".

Music score performed and composed by HISTORY OF ART
mixed ad ADM-Studio

Instructions 'Skyblaster':

Le but du joueur est de détruire avec son hélicoptère tous les adversaires qui apparaissent sur le Radar, sans se laisser détruire. Les adversaires ont deux buts d'attaque: d'une part la base du joueur et d'autre part le joueur lui-même. L'état de la base et du joueur est représenté sous forme de nuances vertes dans l'indication **HOME BASE STATUS** et **CHOPPER STATUS**. Le **CHOPPER STATUS** peut être régénéré en volant sur le centre de la propre base. Le **HOME BASE STATUS** peut être régénéré en détruisant une base ennemie. Une base ennemie peut être détruite en dirigeant un missile sur l'angle gauche inférieur, de façon à ce que le chiffre sur la base ennemie s'efface et le **HOME BASE STATUS** est indiqué de nouveau en vert clair.

Comme adversaires apparaissent des cuirasses, des hélicoptères et des avions. Il y a deux catégories d'adversaires: c'est-à-dire ceux qui sont moins offensifs et ceux qui sont un peu plus malins.

Les adversaires apparaissent sur l'écran et le radar dans les couleurs suivantes:

	Radar	Ecran
Cuirasse (lente)	vert foncé	gris foncé
Cuirasse (vite)	vert clair	gris clair
Avion (lent)	gris	gris foncé
Avion (vite)	blanc	gris clair
Hélicoptère (lent)	bleu foncé	gris foncé
Hélicoptère (vite)	bleu clair	gris clair

Les adversaires peuvent être détruits avec des missiles par un seul impact ou (à l'exception des cuirasses) par plusieurs impacts du MG. Plus le niveau de difficulté est haut, plus il faut toucher le but pour abattre les hélicoptères ou les avions. On peut commuter entre MG et missiles à l'aide de toutes les autres touches ne couvrant pas d'autres fonctions, p. ex. SPACE. L'arme qui est active sur le moment est verte. **MIS-SILES** pour missiles et **CHAIN GUNS** pour le MG. Si on fait feu on peut diriger les coups avec la manivelle. Le propre hélicoptère continue à voler dans la direction donnée à part quand on se trouve dans le mode pour 2 joueurs, dans lequel on dirige l'arme avec la manivelle 1 et la direction avec la manivelle 2 (Le port de la manivelle 2 est à côté du souris)

Quand un niveau a été atteint avec succès, le computer commute à une plus haute degré de difficulté et le jeu recommence du début. Pour se retirer du jeu il y a 2 possibilités

a) on est détruit b) on se détruit soi-même

Tactiques d'attaques:

Les cuirasses connaissent 3 modes: 1. Attaque à la base du joueur. 2. Retraite sur une des bases ennemies. 3. Tours sans but précis.

Les hélicoptères et les avions connaissent aussi 3 modes:

1. Attaque sur le joueur. 2. Attaque à la base du joueur. 3. Vois de réperage

Au moment de faire feu sur la base du joueur, les cuirasses se disposent autour de celle-ci, ouvrent le feu pendant un certain temps et se retirent après. On reconnaît le tir des cuirasses grâce au coup de foudre accompagné de longs sifflements de balles de canon et grâce à la détonation finale.

Les hélicoptères et les avions lancent les bombes quand ils volent sur la base du joueur. On reconnaît cela au long sifflement des bombes suivi de la détonation finale.

Les hélicoptères et les avions tirent sur le joueur seulement quand ils se dirigent vers lui. On reconnaît ceci au **CHOPPER STATUS** qui diminue et au sifflement court et aigu des balles.

Apropos display:

Le radar trouve sur la gauche, et les adversaires et le joueur encore à disposition sont signalés (en rouge). Sur la droite il y a la carte géographique sur laquelle sont signalées les bases ennemies disponibles en rouge/blanc, la propre base en rouge et les bases ennemies détruites en blanc. En outre la propre base et la direction de vol sont représentées par une flèche blanche.

Parmi les indications susmentionnées il y a les indications SCORE / HIGHSCORE / HOME BASE STATUS / CHOPPER STATUS ainsi que les indications des cuirasses, avions et hélicoptères déjà détruits.

Avertissement: Ce n'est pas une bonne tactique pour le joueur que de rester à la base et de tirer avec les missiles. A savoir de cette façon on attire aussi les avions et hélicoptères qui à ce moment-là visaient le joueur lui-même et non la base. En outre un si grand nombre de cuirasses se disposent autour de la base, qu'elles peuvent la détruire plus vite.

Le joueur devrait aussi détruire progressivement les bases ennemies, parce que finalement il y en a seulement huit et comme ça le temps de vie donné par les bases restantes est limité.

P.S.: Les niveaux plus difficiles sont plus facilement atteints à 2.

